

Depoimento a coreografia da mão

António Jorge Gonçalves, Faculdade de Belas Artes Lisboa, Portugal (mail@subway-life.com)

<http://www.antoniojorgegoncalves.com/>



O meu interesse pelo lado performativo das artes vem, pelo menos, desde os ensaios com a banda pop que integrava como baixista. Conceitos como beat, groove, batida, riff, melodia, harmonias vocais, sempre encontraram correspondentes (enquadramento, espessura, textura, gradiente, cor, padrão, velatura) nos meus desenhos. Não é por acaso que falamos de uma “linha de baixo”. Dentro do universo da banda desenhada, por exemplo, considerava o traço como a secção rítmica e a cor como a melodia que voava por cima da estrutura. Fascinava-me sobretudo a possibilidade que os músicos têm de se encontrar e “fazer música”, mesmo sem trocarem impressões prévias. Partindo de uma frase sonora que alguém produz, qual-

quer pessoa pode acrescentar a sua própria frase, trazendo para a música a sua perspectiva, construindo um lugar sonoro que pertence a todos e que simultaneamente não pertence a ninguém.

Quando, muitos anos mais tarde, me encontrei no palco de um teatro não entendi logo que esse seria o lugar para esse “fazer-música-com-desenho”. A cenografia e a iluminação eram cativantes, mas a sua rigidez ficava muito longe da velocidade e impermanência dos actores. Enfrentava também com perplexidade a natureza tridimensional do espaço cénico, por oposição ao espaço bidimensional dos desenhos que fazia no papel. Mas acabei por entender que uma narrativa

é sempre uma sucessão de imagens e por isso comecei a fazer storyboards para os espectáculos que imaginava. Em Londres, para onde fui estudar e embriagar-me de espectáculos, descobri que o que me interessava era fazer parte desse fluxo em palco, ser um Autor-Performer ou Autor-Protagonista.

Foi então que peguei no meu computador e o levei para fora de casa. Em 2001, numa residência com o músico Paulo Curado, no *Lugar Comum* em Oeiras, tentei encontrar a forma de acompanhar o seu saxofone, desenhando. Esse início foi difícil, muito difícil. Havia um conflito entre a lentidão/previsibilidade da construção gráfica e a rapidez da música, na sua sucessão vertiginosa de cheios e vazios de som. Como se não bastasse, tinha metido na cabeça que como a música era abstracta os desenhos não podiam ser figurativos. Foi a sorte de ter comigo o Paulo — improvisador experiente — que me salvou: ensinou-me que a auto-censura é a pior das opções, quando queremos ter um fluxo espontâneo.

Nasceu assim uma dimensão nova do meu trabalho a que chamei Desenho Digital em Tempo Real ou Graffiti Digital ou mesmo Desenho Digital com Luz. O meu dispositivo consistiu numa mesa digitalizadora *Wacom* (com uma caneta digital que substitui o rato) ligada a um computador portátil, por sua vez conectado a um projector vídeo. Utilizei o programa *Adobe Photoshop*, configurando-o para o meu uso performativo, porque, para além de ser uma poderosa ferramenta de desenho, era o único programa em que, com atalhos de teclado, conseguia esconder todos os menus e projectar simplesmente a imagem. Isto foi fundamental durante os primeiros tempos em que usei um computador portátil sem a possibilidade de monitores múltiplos: aquilo que eu via no meu ecrã era aquilo que estava a ser projectado na parede, e por isso era necessário poder fazer certas operações básicas (como mudar de pincel ou de cor) sem que os menus fossem visíveis para o espectador.

O *input* é analógico, uma vez os desenhos são feitos manualmente com a caneta digitalizadora. Este sinal enviado para o computador é manipulado segundo

diversos parâmetros como o tipo de pincel ou a cor e até alterado com aplicação de filtros. Como o programa *Photoshop* não foi criado especificamente para esta função, a utilização que faço dele resulta frequentemente da exploração de "erros" ou características operacionais que são irrelevantes no seu uso corrente, mas que descobri possuírem interesse plástico. Estou a falar do *zoom* como simulacro de movimento ou da aplicação sucessiva de um determinado filtro criando um efeito de animação. A este respeito, foi decisiva a descoberta de como podia utilizar a ferramenta *Actions* para configurar filtros específicos e múltiplos, obtendo mais controlo sobre a metamorfose do desenho.

Aquilo que encontrei de mais aliciante na projecção foi a flexibilidade total na dimensão e no tipo de superfície sobre a qual se trabalha. A imagem pode ser projectada sobre uma parede, tecto, chão, rocha, árvore ou pessoa. Cada suporte empresta a sua própria textura. Descobri que, utilizando um fundo preto no meu ficheiro de trabalho, tudo aquilo que desenho parece suspenso na superfície de projecção, deixando assim de estar prisioneiro numa proporção altura-largura na imagem. Os desenhos desmaterializam-se no espaço, como fantasmas das minhas associações de ideias. Essa imaterialidade aumenta ao encontrar formas de movimentar o próprio projector, operando também em cena a mudança dos locais onde os desenhos aparecem.

Apesar da familiaridade que tinha com a prática colaborativa no trabalho narrativo com escritores, descobri que ela era de pouco uso na circunstância performativa. Eu construía os livros no recato do atelier, com tempo indefinido, num processo de re-desenho e melhoramento permanente. Na prática cénica, em interação com outros performers, entendi que aquilo que interessava era criar um fluxo. O foco não estava no aperfeiçoamento do desenho que eu estava a fazer, mas na maneira como ele ia aparecendo e se transformando durante a actuação. Foi necessário encontrar um lugar de abaixamento do nível mental, no sentido Jungiano, onde o auto-censor e o perfeccionista não interferissem no discurso plástico, onde a imaginação e a livre associação de ideias corressem

com maior fluidez. Cheguei a uma espécie de coreografia da mão, comum nos primeiros desenhos das crianças que são sobretudo acerca do prazer do gesto, da surpresa na acção sobre a superfície. Verifiquei que, por entre essa labuta física, emergiam nos desenhos, de forma não deliberada, o humor, o desejo, o medo e outras emoções fundas. Como um cego, tactava com a minha caneta-bengala adivinhando configurações nos traços que ia fazendo. Não era só espectador que tentava antecipar aquilo que estava a ser desenhado, eramos os dois que fazíamos juntos esse caminho desenhando sentidos possíveis.

A questão seguinte foi encontrar estratégias de articulação da acção visual com as linguagens cénicas. Sentia-me lento e inadequado. Um músico, por exemplo, pode usar os dois braços, as duas pernas e a voz para produzir sons distintos em simultâneo. Procurar correspondências síncronas entre o desenho e a música parecia-me um beco sem saída. Ao tentar seguir o grau de impermanência do som acabava numa sucessão de “flashes” visuais que, apesar de acompanharem cadências, não chegavam a constituir um discurso, uma linha, uma ideia. Tive por isso de reavaliar as

correspondências, deixando a procura obsessiva de relações síncronas, aceitando a respiração e o tempo próprios de cada linguagem. Entendi, por exemplo, que o silêncio (ausência de som) não implica ausência de imagem mas ausência de acção: um desenho “parado” é um momento de silêncio.

Neste sentido, na maioria dos espectáculos que co-criei, procurei que o espectador fosse o agente da combinação sinestésica das várias linguagens. Mais do que os performers em palco, é ele que consegue somar as várias vertentes e, criativamente, ler a obra como um todo. Depois de todas as horas de voo com parceiros tão diversos, lugares tão diferentes e contextos tão distintos, constatei que as combinações são inesgotáveis. Porque se, como escreveu Gianni Rodari, ao juntarmos duas palavras que aparentemente não combinam obtemos um ponto de partida para imaginar uma estória, da mesma forma poderei dizer que o acontecimento simultâneo de duas linguagens artísticas obrigam sempre, o autor e o espectador, a inventar desenlaces.

* O autor escreve segundo o antigo acordo ortográfico.

António Jorge Gonçalves, estudou Design de Comunicação em Lisboa e Theatre Design em Londres. Tem criado, a solo e com outros escritores, livros onde texto e imagem se relacionam de forma íntima e experimental. Fez direcção visual em peças de teatro. Concebeu um método de Desenho Digital em Tempo Real e manipulação de objectos em Retroprojector que tem utilizado em espectáculos com músicos, actores e bailarinos.

Com o projeto Subway Life, percorreu o mundo desenhando pessoas no Metro. Publicou semanalmente cartoon político nas páginas do Inimigo Público (jornal Público) entre 2003-2018, tendo sido distinguido no World Press Cartoon e visto os seus desenhos serem publicados no Le Monde, Courier Internacionale em colectâneas internacionais.

Foi distinguido em 2014 com o Prémio Nacional de Ilustração (DGLAB) pela obra Uma Escuridão Bonita (com Ondjaki).

Foi docente no IADE, na RESTART e na Universidade Nova de Lisboa. Integrou o projecto pedagógico 10×10 da Fundação Calouste Gulbenkian, como artista. Actualmente leciona na Faculdade de Belas Artes de Lisboa.